Brandt de Helle
zwany Brandtem z Południa i Słoneczkiem Czarnych

Wydaje się, że dzieje życia Brandta są jedną z wielu podobnych historii. Ten szlachcic, z pochodzenia Cintryjczyk, prowadzi na czele niewielkiego oddziału wojnę podjazdową przeciwko postępującemu natarciu Czarnych. Mówi się, że Nilfgaardczycy spalili jego rodzinną siedzibę i zabili bliskich. To uczyniło Brandta mścicielem wyjątkowo brutalnie zwalczającym najeźdźców. Wyróżnia się on zarówno fanatyzmem, jak i niezwykłą śmiałością. O jego dokonaniach krążą już legendy. Ponoć kiedyś gołymi rękami obalił rycerza wraz z jego koniem, a kiedy indziej wyskoczył z płonącego kasztelu na pędzący wóz, dźwigając przy tym dwóch rannych towarzyszy. Trudno powiedzieć, ile w tych pogłoskach prawdy, a ile bajań ludzi desperacko potrzebujących bohatera.

Brandt buntownik

Brandt to mężczyzna po trzydziestce. Jest wysoki, sprawny i nosi się ze szlachecką swadą. Jego ludzie są dobrze wyszkoleni, wyposażeni i odżywieni. W ogniu ciągłej walki stali się prawdziwymi weteranami, w niczym nie ustępującymi oddziałom specjalnym na służbie Królestw Północy. Za swoim przywódcą gotowi są pójść choćby w ogień – i często to robią, bowiem Brandt, jak to mawiają, „lubi dopiec Nilfgaardczykom". Wydaje się, że płomienie go fascynują. Możliwe, że źródeł tego należy szukać w dziejach jego rodziny.

De Helle należeli do tej części cintryjskiego rycerstwa, która po upadku Calanthe uciekła na północ, unosząc tyle dobytku i służby, ile tylko się dało. Rodzinie Brandta udało się ułożyć sobie życie [wedle potrzeb MG: w Aedirn albo Temerii]. Czuli się bezpiecznie w swoim nowym dworku. Jednak Emhyr wydał rozkazy, by takich „zdrajców", zwłaszcza tych związanych z królewskim dworem anektowanego królestwa, ścigać i bez litości mordować. To też spotkało de Helle. Ich nowy kasztel Hellebork spłonął i wszyscy, którzy byli w środku, zginęli. Brandt jest ostatnim z rodu.



Nie ma więc w tym nic dziwnego, że mężczyzna chwycił za broń i na czele dawnych przyjaciół i sług walczy teraz przeciwko najeźdźcy. Zemsta to dla niego rzecz najważniejsza, choć ma on też pewne swoje dziwactwa. Wspomnieliśmy już, że jest znany z urządzania „gorącego przyjęcia" Nilfgaardzkim żołnierzom. Słoneczkiem Czarnych zaczęto go nazywać po tym, jak rozmyślnie ustawione beczki z oliwą pozwoliły mu spalić obozowisko, w którym stacjonował regiment z Vicovaro, a sięgające nieba płomienie sprawiały, że nocą było jasno, jak w dzień. Brandt żywi też ogromną nienawiść do wampirów. To dla niego sprawa osobista i jest gotów opóźnić walkę z Nilfgaardem, jeśli da mu to szansę na zniszczenie kolejnego krwiopijcy. Płaci też dobrze wiedźminom za chwytanie takich istot. Przede wszystkim jednak de Helle jest po prostu bardzo skutecznym i niebezpiecznym wrogiem cesarza Emhyra.

Oddział Brandta ciągle walczy i regularnie ponosi straty, więc stosunkowo łatwo wstąpić w jego szeregi. Najchętniej przyjmowani są Cintryjczycy oraz weterani czy doświadczeni zbrojni. Jednak każdy, kto potrafi posługiwać się bronią, nie boi się ryzykownych misji, nienawidzi Czarnych oraz wampirów, znajdzie tutaj miejsce dla siebie.

Tajemnica Brandta

Minęło już prawie sto lat, od kiedy ten, którego teraz nazywa się Brandtem z Helle, wycofał się z pełnej intryg oraz niesnasek społeczności wampirów wyższych i postanowił ułożyć sobie życie między ludźmi. Widział w tym swoją pokutę i odkupienie za lata żerowania na ludzkości. Z początku szło dobrze. Zbudował sobie dom i reputację dzielnego rycerza. Zaczął też adoptować sieroty z dobrych domów, których krewni padli ofiarą jego pobratymców. Bo Brandt jest właśnie wyższym wampirem, dość potężnym, ale jak się okazało: niekoniecznie niepokonanym.

W ciągu kilkudziesięciu lat rodzina de Helle rozrosła się, a Brandt stał się jej patriarchą. Gdy Nilfgaard zaatakował Cintrę, de Helle postanowili szukać szczęścia gdzie indziej. Niestety, Czarni dopadli ich w nowym domu. Hellebork spłonął i zawalił się na głowę Brandta. Wampir przeżył to, choć utknął na kilka dni pod ruinami. Ogarnęła go wściekłość i postanowił przekonać inne podobne sobie stworzenia, by włączyły się do wojny po stronie Królestw Północy. Spotkał się ze zdecydowaną odmową, a nawet spróbowano go zabić. Podobno tylko inny wyższy wampir może zabić takiego, jak on – i Brandt otrzymał zabójczy cios. Udało mu się jednak zbiec. Rozpoczął więc wojnę z Nilfggardem na własną rękę.

Rana de Helle powoli go zabija. Nie była tak poważna, by zginął na miejscu, ale każdego dnia traci on siły i w końcu go to pokona. W tej chwili nie jest wiele silniejszy od sprawnego człowieka. Nim jego czas nadejdzie, chce on zabić jak najwięcej Czarnych. Dlatego ataki jego oddziału są coraz bardziej śmiałe. Brandt odkrył jednak coś zaskakującego: jeśli pożywi się krwią wampira niższego, na krótko rana się zasklepia, a on odzyskuje pełnię swoich sił (trwa to liczbę godzin równą sumie wszystkich Cech wyssanego wampira, czyli około dobę dla wąpierza, dwa dni dla garkaina itd.). Korzysta z tej wiedzy, by przygotowywać się do bardziej śmiałych akcji przeciwko Nilfgaardczykom. Nie chce przesadnie przedłużać swojej egzystencji. Nie żywi żalu do swoich pobratymców. W końcu sam się wycofał, a potem próbował wciągnąć ich w cudzą wojnę. Jedyne, na czym mu zależy, to zemsta na Czarnych.



Jak wplątać w to BG?

Bohaterowie mogą przystać do oddziału Brandta, zostać sprowadzeni na pomoc przez znajomego, którego niepokoi rana dowódcy albo nawet otrzymać od de Helle zlecenie na sprowadzeniu mu żywcem bruxy czy alpa. Tak czy inaczej niepokojące zachowanie buntownika szybko zwróci ich uwagę. Brandt może stać się dla nich zarówno cennym sojusznikiem, jak i potężnym wrogiem.

BRANDT DE HELLE			
CIAŁO	10	Wigor	10
EMOCJE	8	Bieg	24
FACH	6	Skok	4
GRACJA	9	PP	100
REAKCJE	9	PZ	50
ROZUM	10	PW	50
TEMPO	8	Zdr.	10
WOLA	10	Próg C.R.	10
FART	5	Udźwig	100
		Determinacja	50

Zdolności	
Amory +6	Nieugiętość +8
Atletyka +10	Odwaga +10
Bójka +8	Perswazja +6
Czujność +6	Rzemiosło +8
Dedukcja +4	Strategia +4
Empatia +6	Szermierka +8
Krzepa +10	Unik +10
Łamanie magii +6	Urok +8
Miastowy +4	Zastraszanie +8

Moce i zdolności

Po wypiciu wampirzej krwi, Brandt zyskuje współczynniki (o ile są wyższe) oraz wszystkie moce Wampira wyższego opisanego w dodatku ***Wiedźmińskie zapiski*** na stronach 138-139. W osłabionej „ludzkiej" postaci zachowuje tylko **Moc Wyssanie krwi.** Ma też wszystkie Podatności wampira wyższego, ale nie odróżniają go one przesadnie od ludzi.

Ekwipunek

Miecz Brandta (4k6+6 C/K, Krwawienie (50%), Wzmocnione przebijanie pancerzy, Wyważony), średnia zbroja (Wyparowania 14), zestaw podróżnego, rumak bojowy Vriesea.